

**This is an electronic reprint of the original article.
This reprint *may differ* from the original in pagination and typographic detail.**

Author(s): Vaarala, Heidi; Lehtonen, Tuija

Title: Kännykkä kädessä ja digilasit päässä

Year: 2015

Version:

Please cite the original version:

Vaarala, H., & Lehtonen, T. (2015). Kännykkä kädessä ja digilasit päässä. *Kieli, koulutus ja yhteiskunta*, 8.10.2015(Lokakuu).
<http://www.kieliverkosto.fi/article/kannykka-kadessa-ja-digilasit-paassa/>

All material supplied via JYX is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.



Kännykkä kädessä ja digilasit päässä

Heidi Vaarala ja Tuija Lehtonen

Kun vielä 1990-luvulla kielten tunneilla pelaaminen oli lähinnä oppilaitten välistä silmäpeliä, niin nykyään vaaditaan sekä opettajilta että oppilailta tiukkaa pelisilmää arjen tarjoamiin kielenoppimisen mahdollisuuksiin. Tässä *Kieli, koulutus ja yhteiskunta* -verkkolehden numerossa hahmotellaan sitä, mitä tarjottavaa pelaamisella on kielenopetukseen, millainen kielellinen ja pedagoginen resurssi se voi olla ja mitä kaikkea oppimispelien suunnittelun takana on.

Tietotekniikan opetuskäytöstä keskustellaan juuri nyt paljon julkisuudessa, ovathan TVT-taidot yksi keskeinen uudistus tulevassa perusopetuksen opetussuunnitelmassa, ja hallitusohjelmassakin lupailaan varoja koulujen digitalisaation kehittämiseen. Yksi osa tietotekniikan käyttöä on myös pelaaminen ja pelaamisen hyödyntäminen. Tietotekniikan käyttöön opetuksessa liitetään kuitenkin usein myös vääriä toiveita.

Yhtäältä opettajat näkevät paljon mahdollisuuksia pelaamisessa ja pelillisyyden tuomisessa luokkahuoneeseen tai tukemaan luokkahuoneopetusta. Opettajat nostavat esille toiminnallisuuden ja autenttisuuden lisääntymisen sekä oppimisympäristöjen monipuolistumisen, minkä nähdään yleisesti vahvistavan oppijoiden viestintätekniisiä taitoja. Toisaalta he tiedostavat myös hyvin siihen liittyviä ongelmia. Suurimpina pidetään sopivien pelillisten oppimisympäristöjen sekä teknisen tuen ja omien taitojen puutetta. Opettajat peräänkuuluttavatkin – ja aivan syystä! – oppilaitosten sisältä enemmän teknistä ja taloudellista tukea työhönsä. (vrt. [Tila haltuun! Suositukset virtuaalisen suomen opetuksen kehittämiseen 2015.](#))

Jo nyt kieltenopetuksessa hyödynnetään pelaamista ja sen koukuttavuutta. Se tarjoaa mahdollisuuksia autenttisiin ympäristöihin sekä vuorovaikutukseen oppijoiden ja natiivien kielenpuhujien välillä. Pelatessa kieli on toiminnan väline, ei vain kohde, ja pelaaminen on yksi mahdollisuus monien muiden toimintatapojen ja motivointikeinojen joukossa. Pelaaminen kiskaisee mukaansa ja samalla opitaan! Miten muuten olisi selitettävissä, että vaikka poikia oli vain noin kolmannes tänä syksynä isojen kaupunkien ykköslukioihin valituista, he kirjoittavat englannin laudatureja enemmän kuin tytöt ([HS 31.8.2015](#)). Pojilla ei tunnu olevan kielipäätä ruotsissa eikä saksassa, mutta englannin kielipäätä heillä onkin.

Tulevaisuudessa kielimuurit saattavat hävitä, vaikka Googlen tämänhetkistä käännösohjelmaa katsoessa ei siltä vaikutakaan. Joukkoälyssä puhe kääntyy eri kielille reaaliaikaisesti. Myös tekoälylle juttelu arkipäiväistyy ja älylaitteita käytetään sujuvasti puhumalla. Nykyään lyhyet älypuhelimelle annetut ohjeet "Please, give me my Spotify" ovat alkua tästä. Tänä vuonna koulunsa aloittaneet ovat 65-vuotiaita vuonna 2073. Millainen on maailma silloin? Kymmenen vuoden kuluttua hakukoneet voivat tarjota reaaliaikaisesti autenttisia kolmiulotteisia katunäkymiä toiselta puolen maailmaa, jolloin maailma pienenee entisestään, mikä mahdollistaa näiden näkymien käyttämisen hyväksi myös opetuksessa. Jo vuonna 2020 puolestaan datalasiit ovat arkipäivää. Mitä tämä tarjoaakaan kielenopettamiselle ja -oppimiselle? Jo nyt oppijat ovat reaaliaikaisesti yhteydessä ympäri maailmaa toisten pelaajien kanssa eri kielillä pelatessaan kansainvälisiä yhteisöllisiä pelejä ja hallitsevat peleissä tarvittavia rekistereitä, mutta miten hyödyntää tätä kielenopetuksessa? Entä miten saada pelejä kokeilemaan myös heidät, jotka eivät ole pelaamisesta kiinnostuneita?

Pelaamista voidaan tarkastella myös tasa-arvon näkökulmasta: Vaikka esimerkiksi internet on täynnä ilmaisia pelejä, kaikilla ei edelleenkään ole mahdollisuutta tai taitoja käyttää niitä. Lasten, nuorten ja nuorten aikuisten maailmassa pelaaminen ja peliympäristöt ovat yksi maailma muiden arjen maailmojen ja tilojen joukossa. Kaikilla lapsilla tai nuorilla ei kuitenkaan ole pääsyä näihin esimerkiksi, jos laitetta ei ole tai ne ovat liian kalliita. Tämä saattaa rajata lapsen tai nuoren ulos kaveripiiristä ja jaetuista arjen maailmoista, mikä saattaa johtaa digitaaliseen syrjäytymiseen. Jokaisella pitäisikin olla mahdollisuus kokeilla pelaamista ja nähdä, onko sillä annettavaa omaan kielenoppimiseen. Esikouluissa, kouluissa ja oppilaitoksissa voidaan tarjota tämä mahdollisuus kaikille.

Opettajasta muutosvauhti voi tuntua nopealta, suorastaan hengästyttävältä. Samalla arjen ja ympäröivän maailman muuttuminen voi olla kuitenkin mahdollisuus, jossa

opettajan tehtävänä ei ole hallita kaikkea. Hän jäsentää maailmoita ja ottaa niitä haltuun yhdessä oppijoiden kanssa heidän arjestaan kumpuavien tarpeiden pohjalta. Uusien ympäristöjen haltuunotto voikin olla sekä opettajan että oppijan yhteinen oppimistehtävä, jossa asiantuntijan ja noviisin roolit vaihtelevat sujuvasti.

Tässä numerossa kirjoittavat tuovat luettavaksemme tutkimustietoa ja käytännön sovelluksia lähtökohtanaan valottaa pelaamista ja pelillisyyttä eri näkökulmista.

Tuija Lehtonen ja Heidi Vaarala tarkastelevat artikkelissaan "Pelisilmää – pelaaminen osana kielenopetusta" sitä, mitä pelaaminen voi merkitä kielenoppimisessa. "Viihdepelillä digiloikka kielten oppimiseen" -artikkelissaan *Pekka Qvist* tuo esiin lasten ja nuorten peliarjesta kumpuavat vaatimuksen myös oppimispelien laadulle ja koukuttavuudelle sekä pohtii sitä, miten digiloikka harpataan. Pelien suunnittelun näkökulmaa ja pelien kehittämisen haasteita sekä moniammatillisen ja -tieteisen työn merkitystä pohtii *Vesa Rantanen* artikkelissaan "Pelattavuus ja tutkittavuus samassa oppimispelissä?". *Laura Pihkala-Posti* kertoo artikkelissaan "Pelillisyyttä kielenoppimiseen!" lukiolaisille suunnitellusta kolmiulotteisesta *Berlin Kompass* -kielenoppimispelistä osana saksan opiskelua sekä suuren yleisön käytettävissä olevasta *Minecraft*-pelistä ja sen sovelluksesta opetuksessa. *Anna von Zansen* taas antaa artikkelissaan "Pelillisuus & mobiilioppiminen kielten opetuksessa" hyviä käytännön esimerkkejä siitä, millaisia valmiita sovelluksia kielenopetuksessa on hyvä käyttää ja miten näiden avulla tuoda pelillisyyttä luokahuoneeseen. *Anu Guttormin* jutussa "eKielikylpy on jokaisen lapsen ulottuvilla - Moomin Language School" huomioidaan tärkeä kohderyhmä, alle kymmenenvuotiaat lapset.

Ja nyt eikun skrollaamaan!

Kirjoittajista Tuija Lehtonen on suomi toisena kielenä -yliopistonopettaja Jyväskylän yliopiston kielikeskuksessa ja tohtoriopiskelija Jyväskylän yliopiston kielten laitoksessa, ja Heidi Vaarala toimii yliopistotutkijana Soveltavan kielentutkimuksen keskuksessa, Kieliverkostossa.